

**STRUKTUR KURIKULUM TAHUN AKADEMIK
PROGRAM STUDI D3 DESAIN GRAFIS**

No	Mata Kuliah	Wajib/Pil	SKS	Semester					
				1	2	3	4	5	6
Matakuliah Pengembangan Kepribadian Inti									
1	1000002029 Pendidikan Agama Budha	PILIHAN	2		2				
	pendidikan Agama Hindu								
	pendidikan Agama Islam								
	pendidikan Agama Katholik								
	pendidikan Agama Khonghucu								
	pendidikan Agama Protestan *)								
2	1000002033 Pendidikan Kewarganegaraan	WAJIB	2		2				
3	1000002018 Pendidikan Pancasila	WAJIB	2	2					
Matakuliah Keilmuan dan Keterampilan									
4	9044203001 Animasi	WAJIB	3				3		
5	9044203014 Bahasa Inggris	WAJIB	3	3					
6	9044203028 Desktop Publishing	WAJIB	3				3		
7	9044202029 Estetika	WAJIB	2	2					
8	9044203032 Fotografi I	WAJIB	3			3			
9	9044203033 Fotografi II	WAJIB	3				3		
10	9044203036 Gambar Bentuk	WAJIB	3	3					
11	9044203044 Gambar Teknik	WAJIB	3		3				
12	9044203053 Ilustrasi II	WAJIB	3				3		
13	9044203058 Komputer Grafis I	WAJIB	3	3					
14	9044203061 Komputer Grafis II	WAJIB	3		3				
15	9044202070 Metode Desain	WAJIB	2				2		
16	9044203073 Nirmana DUA Matra	WAJIB	3	3					
17	9044203076 Nirmana Tiga Matra	WAJIB	3		3				
18	9044202093 Tinjauan Desain	WAJIB	2			2			
19	9044203095 Tipografi I	WAJIB	3	3					
20	9044203096 Tipografi II	WAJIB	3		3				
Matakuliah Pengembangan Kepribadian Instiusional									
21	1000002003 Bahasa Indonesia	WAJIB	2	2					
22	1000002010 Ilmu Kealaman Dasar (IAD)	WAJIB	2		2				
23	9044202100 Kewirausahaan *)	PILIHAN	2			2			
24	9044202065 Komunikasi Periklanan	WAJIB	2			2			
Matakuliah Berkehidupan Bermasyarakat									
25	9044202017 Budaya Rupa Nusantara	WAJIB	2	2					
26	9044202082 Praktek Kerja Lapangan	WAJIB	2					2	
27	9044206097 Tugas Akhir	WAJIB	6						6
Matakuliah Keahlian Berkarya									
28	9044203018 Desain Grafis I	WAJIB	3		3				
29	9044203019 Desain Grafis II	WAJIB	3			3			
30	9044203020 Desain Grafis III	WAJIB	3				3		
31	9044203021 Desain Grafis IV	WAJIB	3					3	
32	9044203022 Desain Kemasan	WAJIB	3				3		
33	9044203027 Desain WEB *)	PILIHAN	3						3
34	9044203045 Grafika	WAJIB	3			3			
35	9044203052 Ilustrasi I	WAJIB	3			3			
36	9044203056 Komik *)	PILIHAN	3						3

□)	9044203081 Poster *)	PILIHAN	3						3	
38	9044203085 Presentasi	WAJIB	3					3		
39	9044202089 Sejarah Desain Grafis	WAJIB	2		2					
40	9044203099 Videografi	WAJIB	3					3		
Matakuliah Dasar Keahlian										
41	9044202068 Manajemen Desain	WAJIB	2			2				
42	9044202080 Persepsi Visual	WAJIB	2	2						
43	9044203092 Sketsa Desain	WAJIB	3		3					
			104	117	25	26	20	20	11	15

Alokasi SKS per semester

Semester 1 : 25
Semester 2 : 26
Semester 3 : 20
Semester 4 : 20
Semester 5 : 11
Semester 6 : 15
Jumlah : 117

DESKRIPSI MATAKULIAH PROGRAM STUDI D3 DESAIN GRAFIS

9044203014 Bahasa Inggris

Dosen : Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mampu menerapkan keahlian bahasa Inggris dan memanfaatkan TIK untuk (1) berkomunikasi dan (2) memahami teks lisan dan tulis dalam konteks-konteks keseharian dan umum terbatas.
2. Menguasai pengetahuan dasar ilmu bahasa Inggris untuk menunjang kemampuan (1) berkomunikasi dengan bahasa yang berterima dan (2) pemahaman teks.
3. Membuat keputusan dalam memilih bahasa yang tepat sesuai dengan kaidah penggunaan bahasa berterima sesuai dengan konteksnya.
4. Memiliki tanggung jawab atas (1) penggunaan bahasa yang dipakai dan (2) tugas yang diberikan terkait penggunaan dan pemahaman bahasa.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini membekali mahasiswa pada keterampilan dan komponen bahasa pada level dasar (pre-intermediate). Matakuliah ini juga memperkenalkan tes terstandarisasi yang memuat latihan keterampilan membaca (reading skills), menyimak (listening comprehension) dan tata bahasa dan kosakata (structure and vocabulary) yang diarahkan untuk persiapan test bahasa inggris standar Internasional. Semua kegiatan perkuliahan akan disajikan dengan sistem ceramah, diskusi, presentasi dan diskusi, tugas penyelesaian masalah (problem solving), dan refleksi.

Referensi

1. Sharpe, Pamela. J. 2003. How to prepare for the TOEFL. Barron's Educational Series. NY
2. Phillips, Deborah. 2004. Longman Preparation Course for the TOEFL Test: The Paper Test (Student Book with Answer Key and CD-ROM). Pearson Education. NY
3. _____. 2012. Official Guide to the TOEFL Test With CD-ROM, 4th Edition (Official Guide to the Toefl Ibt). McGraw-Hill. USA.
4. Phillips, Deborah. 2001. Longman Introductory Course for the TOEFL Test: iBT, 2nd ed. Pearson Education. NY
5. Worcester, Adam, et al. 2008. Building Skill for the TOEFL iBT: Beginning. Compass Publishing.
6. Cullen, Pauline, et al. 2014. The Official Cambridge Guide to IELTS Students Book With Answers with DVD-ROM. Oxford University Press.
7. Parthare, Emma Parthare, Gary May, Peter. 2013. Headway Academic Skills IELTS Study Skills Edition: Level 1 Students Book. Oxford University Press.
8. Loughheed, Lin. 2007. Longman Preparation Series for the TOEIC Test: Listening and Reading, 5th Edition. Pearson Education. NY
9. Tim Mata Kuliah Bahasa Inggris. 2016. English for Non English Department Students. Surabaya: Unesa University Press.

9044202017 Budaya Rupa Nusantara

Dosen : Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap keanekaragaman budaya rupa lokal nusantara.
- Mahasiswa dapat mengkaji dan memanfaatkan keanekaragaman budaya rupa lokal nusantara sebagai dasar penciptaan karya desain komunikasi visual.
- Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggungjawab terhadap terhadap pekerjaan secara mandiri maupun kelompok.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah untuk mengkaji dan menjelaskan budaya rupa yang tumbuh dan berkembang di Indonesia yang beragam meliputi teknik, gagasan, corak, keahlian masyarakat, pola hidup, kepercayaan, dan nilai-nilai budaya rupa masyarakat di daerah tertentu, baik peninggalan masa lalu maupun kaitannya dengan perkembangan masa kini, sebagai dasar berfikir untuk menciptakan karya desain komunikasi visual berbasis budaya lokal.

Referensi

1. Claire Holt. 1967. *Art in Indonesia: Continuities and Change*. New York: Cornell University Press.
2. Anne Richter. 1994. *Art & Crafts of Indonesia*. Chronicle Books.
3. Primadi Tabrani. 2006. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit ITB.
4. Agus Sachari. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
5. Wiyoso Yudoseputro. 2008. *Jejak-jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta: YSVI & IKJ.
6. FX. Rahyono. 2009. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyasastra.
7. Aryo Sunaryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
8. Dekranas. 2009. *Exquisite Indonesia (The finest craft of the archipelago)*. Jakarta

9044202029 Estetika

Dosen : Drs. H. Muhajir, M.Si.
Drs. M. Sattar, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

Mampu menjelaskan seni, keindahan dan estetika secara analisis, sentetis, logis, dalam segala aspek-aspeknya, melalui konsep estetika, nilai-nilai estetika, nilai-nilai seni, ilmu pengetahuan, dalam aplikasinya dapat membedakan hasil karya seni dengan non seni, produksi seni, rasa puas, nikmat dan indah, Dan mampu menjelaskan tentang pemikiran perkembangan estetika dari zaman Yunani Rainaissance, pencerahan sampai dengan saat sekarang dengan paradigma seni dan keindahan dalam perbandingan konsep barat dan timur.

Deskripsi Matakuliah

pemahaman tentang konsep seni, keindahan, estetika, sejarah pemikiran dan kajian kritis tentang estetika dari jaman Yunani sampai dengan saat ini.

Referensi

1. AAM Djelantik, 2006, Estetika Sebuah Pengantar, Bandung, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Art Line.
2. Agus Sachari, 2006, Estetika Terapan, Bandung, Nova.
3. Bambang Sugiarto, 2013, Untuk Apa Seni Itu,
4. Bagoes P Wiryomartono, 2001, Pijar-Pijar Penyingkap Rasa Sebuah Wacana Seni dan Keindahan Dari Plato Sampai Derida, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.
5. Dharsono Sony Kartika, 2004, Pengantar Estetika, Bandung, Rekayasa Sain.
6. Djuli Djatiprambudi, 2006, Tinjauan Seni, Surabaya, UNESA Print.
7. Edgard De Bruyne, 1974, Filosofi Van De Kunst An Phenomenologie, Terjemahan Slamet Sukadarmas, IKIP Malang.
8. Jakop Sumardjo, 2000, Filsafat Seni, Bandung, ITB.
9. _____, 2006, Estetika Paradoks, Bandung, STSI dan Sunan Ambu.
10. Pranoto Setjoatmodjo, 1988, Bacaan Pilihan Tentang Estetika, Jakarta, DEPDIKBUD-DIKTI-P2LPTK
11. To Thi An, 1985, Nilai budaya Timur dan Barat, Konflik atau Harmoni, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.

9044203036 Gambar Bentuk

Dosen : Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.
Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.
Dr. Drs. I Nyoman Lodra, M.Si.
Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.
Winarno, S.Sn., M.Sn.
Drs. Rustamadi, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu memvisualkan benda/objek nyata di atas kertas darimulai teknik dasar menggambar hingga lanjutan.
- Mahasiswa mampu membuat berbagai teknik menggambar bentuk, sesuai dengan karakter dan sifat benda berdasarkan pengamatan langsung.
- Mahasiswa mampu memahami prinsip, fungsi, dan media gambar bentuk.
- Mahasiswa merekam bentuk-bentuk objek atau benda sekaligus melatih kesabaran dalam berkarya..

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini membahas tentang fungsi, media, dan prinsip gambar bentuk, serta penguasaan ketrampilan berbagai teknik menggambar aneka bentuk, sesuai dengan karakter dan sifat benda berdasarkan pengamatan langsung, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

1. Layfield, Kathie. 1984. *Belajar Menggambar*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
2. Whoods, Michael. 2000. *Drawing Basics an Artist 19s Guide to Mastering the Medium*. New York: Watson Guptill publication.
3. Loomis, Andrew. 1980. *Face and Figure. Sketching & Painting Out Door*. New York: Pan Books L.td.
4. Rustamadi. 2005. *Gambar Bentuk*. Surabaya: Unesa University Press
5. Hill, Andrian. 1984. *Bagaimana Menggambar* (Judul asli: How to Draw, diterjemahkan oleh Chusari). Bandung: Angkasa.
6. Roodwell, Jenny. 2000. *Step By Step Art School Drawing 7*. Edgar Loy Frankbonner. 2006. *Art of Still Life Drawing*, Inc. Sterling Publishing Co.

9044203058 Komputer Grafis I

Dosen : Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.
Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Memahami karakteristik *software* grafi
2. mengaplikasikan (Adobe Photoshop & CorelDRAW) untuk keperluan perancangan karya desain.
3. Menghargai karya orang lain dan bertanggungjawab terhadap karya

Deskripsi Matakuliah

Pemahaman tentang proses operasional komputer dengan menggunakan *software* grafis yang umum dipakai. Pengaplikasian berbagai *software* dalam pengolahan data huruf maupun gambar, vektor maupun bitmap untuk keperluan perancangan karya seni dan desain.

Referensi

1. Hendratman, Hendi. 2008. *Tips n Trix Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika
2. McClelland, Deke. 2002. *Look and Learn Photoshop*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

9044203073

Nirmana Dua Matra

Dosen : Marsudi, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
- Mahasiswa menunjukkan sikap disiplin dan bertanggungjawab atas pekerjaan secara mandiri maupun berkelompok
- Mahasiswa memiliki sikap etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif
- Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran
- Mahasiswa menghargai hasil karya orang lain
- Mahasiswa mendeskripsikan unsur-unsur dan prinsip nirmana dua matra
- Mahasiswa mampu menerapkan unsur dan prinsip dasar visual 2 dimensi dalam perancangan nirmana dua matra dengan berbagai variasi medium, teknik, sifat, dan struktur geometrik maupun non geometrik.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji penerapan dasar-dasar teknik visual sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip seni rupa dua dimensional. Materi unsur seni rupa meliputi teori warna, konsep titik, garis, bentuk, ruang, tekstur. Prinsip organisasi unsur visual meliputi balance, ritme, unity, harmony, perspective, dan dominance. Unsur dan prinsip sebagai kaidah pembentukan visualisasi yang artistik, serta aplikasinya dalam visualisasi 2 dimensi yang memanfaatkan variasi medium, sifat, dan struktur visual 2 dimensi dalam bentuk geometrik atau non geometrik, melalui latihan kepekaan pengorganisasian unsur visual dan praktek pembuatan karya nirmana dua matra.

Referensi

1. Alan Pipes. 2008. *Foundations of Art and Design*. Lawrence King.
2. Bates, Kenneth F. 1970. *Basic Design Principle and Practice*. New York: The World Publishing Company
3. Fukuda, Akio. 1992. *Studio Design Patterns 2*. Japan: Kashiwashobo
4. Garret, Lilian. 1980. *Variable Penyusunan*. Yogyakarta : ISI.
5. Itten. 1970. *The Element of Colour*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
6. Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
7. Waller, Louise. 1982. *Art Fundamentals Theory And Practice*. Wm.C. Brown Company Publishers
8. Wong, Wucius. 1989. *Principle of Two Dimensional Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

9044202080

Persepsi Visual

Dosen : Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.
Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

Pemahaman mengenai syarat terjadinya suatu persepsi, modal utama, prinsip-prinsip, faktor penentu, teori-teori persepsi, Pengorganisasian visual, serta cara menilai suatu objek melalui berbagai sudut pandang

Deskripsi Matakuliah

Pemahaman dan pengertian mengenai makna persepsi secara psikologis, serta beberapa aspek psikologi personal, serta unsur-unsur yang mempengaruhi persepsi.

Referensi

1. Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
2. Rakhmat, Jalaluddin, Drs., MSc. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
3. Sarwono, Sarlito, W. 2009. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta, Rajawali Press.
4. Couto, Nasbahry. 2010. *Psikologi Persepsi dalam Kawasan Desain Komunikasi Visual*. Padang, UNP Press.

5. Safanayong, Yongki.2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta, Arte Intermedia.
6. Solso, R.2003. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain* .London.MIT Press.
7. Versteegen, I.2005. *Arnheim, Gestalt and Art A Psychological Theory* . Austria:Verlag Wien.
8. Danesi, M.2005. *Understanding Media Semiotics*. London:Arnold.
9. Arthur Asa Berger.2010. *The Objects of Affection*. New York:
10. Palgrave. Ricoeur, P.1975. *The Rule of Metaphore* . London: Routledge

9044203095 Tipografi I

Dosen : Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu membuat berbagai tipe dan karakteristik huruf,baik secara manual (*hand lettering*)maupun digital.
2. Mahasiswa memahami sejarah perkembangan huruf dan elemen-elemendasar tipografi
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan nilai-nilai tipografi untukberbagai media promosi secara efektif.
4. Mahasiswa mampu menggunakan beragam jenis font/hurufuntuk keperluan yang beragam sesuai kebutuhan media Visual komunikasi.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikanpenguasaan tentang sejarah perkembangan huruf dan elemen-elemen dasar tipografi.Mahasiswa terampil mengembangkan dan mengatur struktur huruf baik secara manual(*hand lettering*) maupun digital (*softwarefontographer*), dengan strategidiskusi dan penelusuran pustaka

Referensi

1. Kusrianto,Adi, 2004, *Tipografi Komputer UntukDesainer Grafis*, Yogyakarta: Andi
2. Rustan,Surianto, 2011, *Font & Tipografi*, Jakarta: Gramedia
3. Sihombing, Danton, 2001, *TipografiDesain Grafis*, Jakarta: Gramedia

9044203018 Desain Grafis I

Dosen : Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.
Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. · Mahasiswa mampu membuat serangkaian tahapan latihan berbentuk tugas-tugas praktek, merancang simbol-simbol grafis untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi publik, antara lain sign system, simbol sebuah acara, program, event, label produk.
2. · Mahasiswa mampu menguasai prinsip tentang simbol grafis art dan penerapannya sebagai bahasa komunikasi visual didukung dengan pengetahuan dasar tentang Proses Komunikasi (Decoding dan Encoding, Makna Denotatif dan Konotatif).
3. · Mahasiswa menguasai prinsip Psikologi Persepsi (prinsip-prinsip Gestalt) sebagai wacana Desain Grafis.
4. · Mahasiswa bertanggungjawab mengelola data dan disiplin waktu pengerjaan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang prinsip simbol grafis sebagai bahasa komunikasi visual didukung dengan pengetahuan dasar tentang Proses Komunikasi dan Psikologi Persepsi sebagai wacana Desain Grafis serta melaksanakan serangkaian latihan berbentuk tugas-tugas praktek merancang simbol-simbol grafis untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi publik, antara lain sign system, simbol sebuah acara, program, event, label produk, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

1. Kasali, Renald, 1992, *Manajemen Periklanan*, Jakarta : Pustaka Utama Grafiti.
2. Jefkin, Frank, 1997, *Periklanan*, Jakarta Airlangga.
3. Lip Evelyn, 1996, *Design Feng Sui Logo, Merek Dagang dan Signboard*, Jakarta, PT. Elex Media Komputindo
4. Peterson, Bryan, 1997, *Using Design Basic to Get Creative Results*, Cicinnati Ohio: North Light Books
5. Safanayong, Yongki. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta, Arte Intermedia.

9044203044 Gambar Teknik

Dosen : Drs. Imam Zaini, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Menguasai konsep, pengertian, alat/bahan, fungsi dan prinsip gambar teknik.
2. - Memahami gambar proyeksi paralel orthogonal (tegak lurus) dan miring, sebagai dasar gambar teknik.
3. - Memahami gambar proyeksi sentral (perspektif).
4. - Mampu menggambar benda/obyek berdasarkan prinsip gambar teknik untuk keperluan desain.

Deskripsi Matakuliah

Pembahasan tentang (1) pengertian, peralatan, bahan, fungsi, prinsip-prinsip gambar teknik (2) pendalaman tentang gambar proyeksi paralel dan memusat (perspektif) (3) pelatihan menggambar benda/obyek

berdasarkan prinsip gambar teknik dan penerapannya dalam pembuatan gambar kerja dan/atau desain. Metode yang digunakan yakni, ceramah, diskusi, presentasi dan pemberian tugas/proyek.

Referensi

1. Hery Sonawan, 2007, Menggambar Teknik, Bandung : Alfabeta
2. Hasan Basri Siregar, 2010, Menggambar Teknik, Jakarta : Graha Ilmu.
3. Frederick E.G. 2001, Gambar Teknik. Jakarta : Erlangga.
4. Anggela Gair, 1990, Perspective for Artist, London, Artist House.
5. Ching, Francis D.K. 2014. Menggambar Desain (terjemahan). Jakarta : Indeks
6. Hasan Basri Siregar. 2010. Menggambar Teknik. Jakarta : Graha Ilmu.
7. Mediastika CE. 1997. Teknik Menggambar Bangunan. Yogyakarta: Andi Offset
8. Narayana, Dr. K.L. dan Dr. P. Kannaiah, K. Venkata Reddy. 2006. Machine Drawing. New Delhi : New Age Publishers.
9. Stirling, Norman. 1977. An Introduction to Technical Drawing. New York : Delmar Publishers.
10. Winarno, Joko. 2005. Modul "Membaca Gambar Teknik". Jakarta : Direktorat Dikmenjur Kementerian Pendidikan Nasional Jakarta.
11. Montague, John. Dasar-dasar Menggambar Perspektif, sebuah pendekatan visual
12. Claudius Coulin. 1966. Step by step Perspective Drawing. New York : Nastrand Reinhold Company

9044203061

Komputer Grafis II

Prasyarat : Komputer Grafis I

Dosen : Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.
Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.
Dwi Prasetya, S.Sn., M.Pd.
Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memahami karakteristik format vektor pada software CorelDraw, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.
2. Mahasiswa mampu mengoperasikan software CorelDraw, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk merancang berbagai karya Desain Grafis.
3. Mahasiswa mampu memahami karakteristik format Bitmap pada software Adobe Photoshop dan Vector software CorelDraw, dan Adobe Illustrator.
4. Mahasiswa mampu memahami secara lebih mendalam teknis dari beberapa software desain grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan keterampilan lanjutan tentang proses operasional komputer, khususnya software berbasis vektor seperti Corel Draw, Adobe Illustrator dan software berbasis bitmap seperti Adobe Photoshop, untuk merancang berbagai karya desain grafis dengan medium monitor/layar (on screen) maupun kertas (on surface), dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

1. Bouton, Gary David. 1999. Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.
2. Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.

9044203076

Nirmana Tiga Matra

Prasyarat : Nirmana Dua Matra

Dosen : Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.
Marsudi, S.Pd., M.Pd.
Dr. Drs. I Nyoman Lodra, M.Si.
Nur Wakhid Hidayatno, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu memahami konsep dasar unsur-unsur visual tiga matra.
- Mahasiswa mampu menyusun komposisi dan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur visual tiga matra dari berbagai bahan dan teknik.
- Mahasiswa mampu mempertanggungjawabkan konsep dan visual dalam berkarya.
- Mahasiswa berani mengambil keputusan dalam menentukan konsep berkarya Desain Grafis..

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang unsur-unsur visual tiga matra, variabel penyusunan, komposisi dan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur visual. Penguasaan unsur visual dan komposisinya dengan berbagai karakteristik bahan serta variasi teknik dalam kegiatan pembuatan karya desain tiga matra, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

1. Wong, Wucius. 1972. Principle of Three Dimensional Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
2. Maser, Manfred. 1980. Basic Principle of Design. Wm.C. Brown Company Publishers
3. Darmaprawira, Suharsimi. 2002. Warna dan teori dan kreativitas penggunaannya, ed 2. Bandung : Penerbit ITB
4. Ebd, Sadjiman S. 2009. Nirmana, Dasar-dasar Seni dan Desain. Yogyakarta&Bandung : Jalasutra
5. Suardi, Dedy. 2000. Komposisi Warna. Bandung : Remaja Rosdakarya
6. Kusrianto Adi, 2007, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Andi, Jogjakarta
7. Supriyono, Rakhmat, 2010, Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, Yogyakarta : Andi
8. Anggraini, dan Kirana Natalia. Lia, 2014, Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula, Bandung : Nuansa Cendekia
9. Safanayong, Yongky. 2006, Desain Komunikasi Visual Terpadu, Jakarta Barat : Arte Intermedia

9044202089

Sejarah Desain Grafis

Dosen : Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.
Drs. Martadi, M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

Mampu memahami landasan teori perkembangan sejarah desain grafis dari zaman Mesir, Yunani kuno, Revolusi Industri, kebangkitan modernisme Barat, era Post Modernisme pada abad ke-20 hingga sekarang

Deskripsi Matakuliah

Pemahaman perkembangan sejarah desain grafis mulai sejak zaman Mesir, Yunani kuno yang mengenalkan logika dan estetika, pecahnya Revolusi Industri, kebangkitan modernisme Barat yang ditandai berkembangnya filsafat modern yang menjunjung tinggi nilai-nilai rasionalisme, dan universalisme, dan merebaknya post modernisme pada abad ke-20, yang menghargai heterogenitas, pluralitas, dan lokalitas, juga memberikan pengaruhnya yang kuat hingga sekarang.

Referensi

1. Eskilson, Stephen J. 2007. Graphic Design A New History. London, Laurence King Publishing.
2. Adhityawan, Arief dan Tim Litbang Concept. 2010. Tinjauan Desain Grafis, Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini. Jakarta, Concept Media.
3. Sparke, Penny. 1978. Design in Context. London: Bloomsbury Publishing.
4. Heller, Steven and Seymour Chwast. 1988. Graphic Style From Victorian To Post-Modern, Time and Hudson Ltd, London.
5. Meggs, Philip B. 1992. A History of Graphic Design. New York, Van Nostrand Reinold.
6. Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta, DictiArt Lab & Djagad Art House.
7. Widagdo, 2000. Sejarah Sosial Desain, Bandung: Penerbit ITB.
8. Sachari, Agus. Sunarya, Yan Yan. 1999. Modernisme Sebuah Tinjauan Historis. Design Modern. Jakarta: Balai Pustaka.

9044203092

Sketsa Desain

Dosen : Drs. Salamun, M.Pd.
Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu membuat sketsa manual maupun digital secara sistematis dan komunikatif untuk mendukung metodologi perancangan Desain Grafis.
2. Mahasiswa mampu menterjemahkan beragam kompleksitas kebutuhan klien kedalam karya Desain Grafis.
3. Mahasiswa mampu secara cermat dan efektif memvisualkan brief /data verbal dari klien kedalam bentuk goresan dasar sebuah konsep awal visual karya Desain Grafis.
4. Mahasiswa mampu berfikir cermat, cerdas, tepat dan efektif dalam mengeksekusi karya Desain Grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji secara teoritis dan mempraktikan tentang dasar-dasar sketsa sebagai upaya pembekalan pada mahasiswa tentang unsur dan prinsip desain secara umum. Mata kuliah sketsa desain ini merupakan mata kuliah yang berbasis praktikum sebagai modal mahasiswa dalam pembuatan thumbnails, rough layout, dan thign tissue untuk mendukung metodologi perancangan desain grafis.

Referensi

1. Navneet. 2000. Learn Pencil & Hading, Sketching II. India Navneet Publications Ltd.
2. Rankin, David. 2000. Fast Sketching Techniques. North Lights Book
3. Sarah Simblet. 2005. Sketch Book For The Artist, DK Publishing, New York
4. Koos Eissen. 2006. Sketching : Drawing Techniques for Product Designer, PageOne, USA
5. Thomas C. Wang. 2002. Pencil Sketching, John Wiley & Sons Inc, New York
6. Jorge Paricio. 2015. Perspective Sketching, RockPort Publisher, Massachusetts
7. Jeff Mellem. 2009. Sketching People : Life Drawing Basic, North Light Books, Ohio

9044203096 Tipografi II

Prasyarat : Tipografi I

Dosen : Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.
Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu merancang media promosi dengan menggunakan berbagai font/huruf secara terkonsep.
2. Mahasiswa mampu mengembangkan peran font/huruf baik secara manual maupun digital kedalam berbagai bentuk komunikasi visual.
3. Mahasiswa mampu menganalisa secara teori dan konsep perkembangan disiplin ilmu Tipografi.
4. Mahasiswa mampu menentukan penggunaan karakter font sesuai kebutuhan media komunikasi visual.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang huruf dan tipografi sebagai medium sekaligus pesan (medium is the message) sebagai komponen utama dalam pembuatan karya grafis yang komunikatif dan estetis. Eksplorasi huruf sebagai komunikasi yang simbolik (secara manual dan digital) serta relasinya dengan media cetak seperti brosur, poster, dan media dua dimensional lainnya, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

1. Kusrianto, Adi, 2004, *Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis*, Yogyakarta: Andi
2. Rustan, Suriyanto, 2011, *Font & Tipografi*, Jakarta: Gramedia
3. Sihombing, Danton, 2001, *Tipografi Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia
4. Sihombing, Danton, 2015, *Tipografi Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia
5. Adityawan, Arief, 2010, *Tinjauan Desain Grafis*, Jakarta: Concept

9044203019 Desain Grafis II

Prasyarat : Desain Grafis I

Dosen : Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu membuat serangkaian tahapan latihan berbentuk tugas-tugas praktek, merancang simbol-simbol grafis untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi publik, antara lain sign system, simbol sebuah acara, program, event, label produk.
2. Mahasiswa mampu menguasai prinsip tentang simbol grafis art dan penerapannya sebagai bahasa komunikasi visual didukung dengan pengetahuan dasar tentang Proses Komunikasi (Decoding dan Encoding, Makna Denotatif dan Konotatif).
3. Mahasiswa menguasai prinsip Psikologi Persepsi (prinsip-prinsip Gestalt) sebagai wacana Desain Grafis.
4. Mahasiswa bertanggungjawab mengelola data dan disiplin waktu pengerjaan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang prinsip simbol grafis sebagai bahasa komunikasi visual didukung dengan pengetahuan dasar tentang Proses Komunikasi dan Psikologi Persepsi sebagai wacana Desain Grafis serta melaksanakan serangkaian latihan berbentuk tugas-tugas praktek merancang simbol-simbol grafis untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi publik, antara lain sign system, simbol sebuah acara, program, event, label produk, dengan strategi teori dan praktek.

Referensi

1. Wiryu, Iwan.1999. *Kemasan yang Menjual*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama.
2. Klimchuk,Marianne Rosner.Krasovec, Sandra A.2007. *Desain Kemasan,Perencanaan Merek Produk yang Berhasil mulai dari Konsep sampai Penjualan*. Jakarta: Erlangga.
3. Carter E David.1981. *Corporate Identity Manual*. Art Direction Book Co.
4. Napoles, Veronica.1988. *Corporate Identity Design*. New York:Van Nostrand Reinhold.
5. Widle, Judith & Ricahrd.1991. *Visual Literacy, a Conceptual Approach to Graphic Problem Solving*. New York :Warson Guptill Publishing.
6. Kasali, Renald.1992. *Manajemen Periklanan*. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti.
7. Jefkin, Frank.1997. *Periklanan*. Jakarta Airlangga.
8. Lip Evelyn.1996. *Design Feng Sui Logo, Merek Dagang dan Signboard*. Jakarta, PT. Elex Media Komputindo

9044203032 Fotografi I

Dosen : Drs. Wayan Setiadarma, M.Pd.
Dr. Dody Doerjanto, M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu memperlakukan berbagai bahan dan alat-alat fotografi dengan baik untuk menghasilkan karya-karya fotografi.

2. Mahasiswa memahami sejarah perkembangan dan teori dasar fotografi manual dengan menggunakan kamera DSLR.
3. Mahasiswa memahami estetika dan etika pengambilan gambar.
4. Mahasiswa memiliki kemampuan merekam waktu dengan segala aktifitasnya melalui kamera.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang teori dasar fotografi, dan penggunaan berbagai peralatan dan bahan penunjang fotografi sehingga mampu menghasilkan karya-karya fotografi yang baik, dengan strategi teori dan praktik.

Referensi

1. Dody Doerjanto, 2005, Fotografi 1, Surabaya: Unesa University Press.
2. Garrett, Colin, 1983, Belajar Fotografi disadur dari buku Taking Photographs, Jakarta: BPK Gunung Mulia.
3. _____, 1980, The Techniques of Photography, Nederland: Time Life Books.
4. Bruce Warren, 2003, Photography The Concise Guide, Canada: Thomson Delmar learning
5. Philip Andrews, 2005, Digital Photography Manual, London: Canton Books Limited
6. Giwanda, Griand, 2004, Panduan Praktis Fotografi Digital, Jakarta: Puspa Swara.
7. Apple Computer, 2005, Aperture Digital Photography Fundamentals, Apple Computer, Inc.
8. Giwanda, Griand, 2004, Panduan Praktis Menciptakan Foto Menarik, Jakarta: Puspa Swara.
9. Frank Van Riper, Creating the Decisive Moment, The Washington Post.
10. Karen J. Laubenstein, 2007, Digital Wildlife Photography Handbook: U.S. Fish and Wildlife Service.
11. Tim Vitale, 2010. Digital Image File Formats and their Storage -- TIFF, JPEG & JPEG2000, Emeryville, CA.
12. Stephen Dantzig, 2010. Portrait Lighting for Digital Photographers, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.
13. Sandy Puc&rsquo, 2008. Children&rsquo Portrait Photography, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.
14. Don Marr, 2004. Beginner&rsquo Guide to Photographic Lighting, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.
15. Bill Hurter, 2005. Group Portrait Photographer&rsquo Handbook, Buffalo, N.Y.: Amherst Media, Inc.

9044203045

Grafika

Dosen : Marsudi, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu mengkalkulasi waktu pengerjaan, bahan, dan alat untuk memproduksi cetakan pada karya-karya Desain Grafis.
- Mahasiswa mampu mendeskripsikan langkah dan prosedur proofing, pre press, final artwork file preparing, dan pemilihan material cetak
- Mahasiswa mampu mengaplikasikan karya-karya Desain Grafis komputer ke dalam bentuk produksi cetak manual maupun digital.
- Mahasiswa mampu mengelola peralatan, bahan dan disiplin waktu pengerjaan

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan tentang aktivitas percetakan dan proses kepada mahasiswa khususnya sistem kerja percetakan, urutan kerja, hingga teknologi cetak. Mahasiswa dikenalkan dengan proofing, pre press, final artwork file preparing, dan pemilihan material cetak, dengan strategi teori dan praktek

Referensi

1. Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta : Link&Match Graphic
2. Dameria, Anne. 2005. Panduan Designer dalam produksi cetak dan digital printing. Jakarta : Link&Match Graphic
3. Dameria, Anne. 2004. Color Managemen. Jakarta : Link&Match Graphic
4. Hird, Kenneth F. 1982. Understanding Graphic Art. Cincinnati, Ohio : South-Western Publishing co.
5. Scheder, Georg. 1985. Perihal Cetak Mencetak, Yogyakarta : Kanisius

9044203052

Ilustrasi I

Dosen : Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana dalam desain grafis.
- Mahasiswa mampu memahami berbagai cerita di dalam bidang ilustrasi.
- Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk gambar ilustrasi secara kreatif dalam desain grafis.
- Mahasiswa mampu menggambar ilustrasi.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan akan peran seni gambar sebagai sarana komunikasi untuk mengembangkan ide dan gagasan. Mahasiswa terampil mengembangkan idea tau gagasan dasar ilustrasi secara manual maupun digital.

Referensi

1. Dreyfuss, Henry. 1972. *Symbol Sourcebook*. New York: Mc Graw Hill.
2. Huygne, Rene. *Ideas and Imagen in World Art*. New York :Harry N. Abrams Inc.
3. Lamb, Lynton. 1962. *Drawing for Illustration*. Oxford: University Press.
4. Jennings, Simon. 1987. *The Complete Guide To Advance Illustration and Design*. New Jersey: Chartwel Books Inc
5. Work Book. 1996. *The National Directory of Creative Talent*. Los Angeles: Scott an Daughtern Publishing Inc.

9044202100

Kewirausahaan

Dosen : Muchlis Arif, S.Sn., M.Sn.
Drs. M. Sattar, M.Pd.
Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mampu memanfaatkan IPTEKS dalam bidang kewirausahaan dalam usaha menumbuhkembangkan jiwa wirausaha serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dalam penyelesaian masalah.
2. Menguasai konsep teoritis bidang kewirausahaan dalam usaha menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan secara mendalam serta memformulasikannya dalam penyelesaian masalah secara prosedural.
3. Mampu mengambil keputusan berdasarkan analisis informasi dan data serta memberikan petunjuk dalam memilih alternatif solusi
4. Bertanggung jawab dalam menginformasikan hasil analisis informasi dan data baik secara lisan maupun tulisan.

Deskripsi Matakuliah

Pemahaman konsep kewirausahaan dalam usaha menumbuh kembangkan jiwa wirausaha yaitu kemampuan memotivasi diri agar mampu menginderai peluang usaha, menciptakan jasa, produksi, pemasaran, kemitraan dan manajemen, serta mampu meningkatkan ketrampilan pemecahan masalah dalam usaha

Referensi

1. Hendro. 2011. *Dasar-Dasar Kewirausahaan*. Jakarta: Erlangga.
2. Setiawan. Toni. 2012. *Entrepreneurship*. Jakarta: Oryza.
3. Wijandi, Soesarsono. 1997. *Pengantar Kewiraswastaan*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
4. Tim. 2016. *Kewirausahaan*. Surabaya: University press.

9044202065

Komunikasi Periklanan

Dosen : Drs. Eko Agus Basuki Oemar, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menempatkan diri sebagai konsumen dan produsen.
- Mahasiswa mampu berkomunikasi secara verbal dan visual dalam mempromosikan produk dan jasa.
- Mahasiswa mampu merancang konsep berfikir komunikasi periklanan untuk layanan masyarakat maupun iklan komersial.
- Mahasiswa mampu mengkritisi, mengapresiasi iklan layanan masyarakat dan iklan komersial.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang komunikasi dalam pemasaran, promosi, dan khususnya periklanan, baik untuk layanan masyarakat maupun komersial seperti promosi produk dan jasa. Penguasaan riset periklanan, strategi periklanan, penentuan pendekatan dan teknik komunikasi bagi sasaran komunikasi yang telah dipilih sesuai tujuan komunikasi, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

1. Moriarty, Sandra, dkk. 2011. *Advertising*. Jakarta: Kencana.
2. Kasali, Renald. 1992. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
3. Malik, Dedy D. 1994. *Komunikasi Persuasif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
4. Pujianto. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: Andi

9044202068

Manajemen Desain

Dosen : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa Menguasai Manajemen Desain dalam Konteks Periklanan
- Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengelola aset kerja.
- Mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar manajemen.

Deskripsi Matakuliah

Penguasaan Konsep dasar tentang Manajemen, Meliputi Pengertian, unsur-unsur, Fungsi manajemen Aplikasi Manajemen dalam praktek sehari-hari. Penguasaan manajemen desain khususnya periklanan.

Referensi

1. Manulang, M. 1996 Dasar-dasar Manajemen. Jakarta:Ghalia Indonesia
2. Handoko, Hari 1993, Manajemen Yogyakarta. BPFE
3. Kasali, Renald, 1992. Manajemen Periklanan. Jakarta Pusat:Utama Grafiti

9044202093

Tinjauan Desain

Dosen : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa memiliki kepekaan sosial dan budaya serta apresiatif terhadap karya-karya desain.
- Mahasiswa mampu mengapresiasi konsep karya-karya desain dari berbagai perspektif.
- Mahasiswa mampu mendeskripsikan factor-faktor yang melatarbelakangi munculnya karya desain tersebut.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah untuk menjelaskan konsep desain melalui analisis berbagai karya desain sejak era prasejarah, Yunani, Romawi, renaissance, revolusi industri, dan abad informasi, dalam bingkai estetika Barat dan Timur. Analisis karya ditinjau dari segi filosofi, sosial budaya, politik, dan ekonomi, serta peranan desain untuk mengatasi masalah kehidupan manusia. Perkuliahan disampaikan dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

1. Arief Adityawan dan Tim Litbang *Concept.2010.Tinjauan Desain Grafis*.Concept Media.
2. Bryony Gomez dan Armin Vit.2009.Graphic Design Referenced.Rockport Publishers Inc.
3. Sachari, Agus.1996. *Paradigma Desain Indonesia* . Jakarta: CV. Rajawali.
4. Steven Heller dan Seymour Chwast.2011.Graphic Style; *From Victorian Era to New Century*. Abrams.

9044203001

Animasi

Dosen : Drs. Salamun, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu merancang karya animasi menggunakan software animasi dua dimensi terutama Adobe Flash & tiga dimensi terutama 3DS Max .
2. Mahasiswa mampu menguasai prinsip-prinsip animasi, teknik dasar pembuatan animasi secara manual dan teknik animasi dua dimensi & tiga dimensi lewat komputer, dengan penekanan s animasi.
3. Mahasiswa mampu mewujudkan sebuah narasi kedalam bentuk visual animasi digital.
4. Mahasiswa mampu menggunakan teknologi sebagai sarana penunjang aktifitas kreatif manual.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji prinsip-prinsip animasi, teknik dasar pembuatan animasi secara manual dan teknik animasi dua dimensi & tiga dimensi lewat komputer, dengan penekanan komputer animasi. Perancangan karya animasi menggunakan software animasi dua dimensi & tiga dimensi terutama Adobe Flash & 3DS Max, dengan strategi teori, bimbingan dan proyek.

Referensi

1. Wijaya, Didik, 2002, Tip & Trik Macromedia Flash 5,0 dengan Action Script, Jakarta, PT. Elex Media Komputindo.
2. Kaulam, Salamun, 2008, Buku Latihan Animasi Tiga Dimensi 3DD Max

9044203020

Desain Grafis III

Prasyarat : Desain Grafis II

Dosen : Drs. Eko Agus Basuki Oemar, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup desain grafis dan periklanan, proses perancangan desain grafis untuk periklanan.
2. Mahasiswa mampu merancang karya desain grafis berdasarkan konsep tertentu untuk keperluan komunikasi melalui media iklan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah tentang teori dan prinsip penyusunan komponen desain grafis berdasarkan konsep tertentu untuk keperluan komunikasi melalui media iklan. Perancangan karya desain grafis untuk promosi/periklanan, berupa desain iklan di majalah, brosur, katalog, poster dan sejenisnya.

Referensi

1. Jefkins, Frank. 1997. Periklanan. Jakarta : Erlangga
2. Simp, Terence A. 2003. Periklanan Promosi Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu. Jakarta: Erlangga
3. Kasali, Rhenald. 1995. Manajemen Priklanan. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
4. Palupi, Dyah Hasto. 2007. Advertising that Sells. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
5. Moriarty, Sandra, dkk. 2011. Advertising. Jakarta: Kencana
6. Pujianto. 2013. Iklan Layanan Masyarakat. Yogyakarta: CV Andi Offset

9044203022 Desain Kemasan

Prasyarat : Desain Grafis II

Dosen : Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu merancang bentuk, struktur, pola kemasan sebuah produk komersil.
2. Mahasiswa mampu merancang kemasan sekaligus mempertimbangkan pra, produksi, strategi pemasaran, isu-isu hukum, lingkungan dan global.
3. Mahasiswa mampu mempersiapkan data akhir secara detail sebelum proses produksi atau cetak kemasan.
4. Mahasiswa mampu memperhatikan nilai-nilai detail karya Desain Grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji dan melatih tentang teknik merancang desain kemasan dan mengembangkannya dengan mempertimbangkan strategi pemasaran, isu-isu hukum, lingkungan dan global, dengan pendekatan survey, dan pemecahan masalah.

Referensi

1. Klimchuck, M. 2006. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga.
2. Julianti, S. 2014. The Art of Packaging. Jakarta: Gramedia.
3. Surianto, Ruslan. Logo, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2009.
4. Wiryana, Iwan. Kemasan yang Menjual: Menang Bersaing Melalui Kemasan. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1999.

9044203028 Desktop Publishing

Prasyarat : Komputer Grafis II

Dosen : Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu mengkaji teori layout, manipulasi fonts, dan efek grafis.
2. Mahasiswa menguasai keterampilan untuk merancang berbagai publikasi pada media cetak menggunakan Adobe InDesign.
3. Mahasiswa mampu mengenali ukuran kertas dan jenis-jenis font sesuai karakteristiknya.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah untuk mengkaji teori publikasi serta untuk menguasai keterampilan merancang menggunakan perangkat lunak (InDesign). Bahan kajian yang diberikan adalah teori layout, penerbitan pada media cetak seperti media massa, majalah, dan coffee table book. Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktik.

Referensi

1. Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. PT. Gramedia Pustaka Utama.
2. Aaris Sherin, Irina Lee, Poppy Evans. The Graphic Design Reference & Specification Book. Rockport. 2013
3. Gavin Ambrose. 2011. Basic Design Layout. Swiss: AVA Book.
4. Gusti Setya. Page Design Using Adobe InDesign. Informatika. 2008.
5. David Dabner. 2003. Design and Layout Understanding and Using Graphics. Pageone.
6. Sean Adams, dkk. 2012. Graphics Design Rules. Frances Lincoln Limited.

9044203053 Ilustrasi II

Prasyarat : Ilustrasi I

Dosen : Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.
Drs. Rustarmadi, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu menerapkan gambar sebagai sarana komunikasi visual dan seni.- Mahasiswa mampu memahami berbagai criteria di dalam bidang ilustrasi kepada dunia komunikasi visual/desain grafis secara umum.- Mahasiswa mampu secara efektif untuk menterjemahkan gagasan atau

pesan ke dalam bentuk visual secara kreatif di dalam bidang ilustrasi- Mahasiswa mampu menggunakan ilustrasi dalam kaitannya dengan desain komunikasi visual/desain grafis.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan akan peran seni gambar sebagai sarana komunikasi visual maupun desain grafis sebagai sarana untuk mengembangkan ide dan gagasan. Mahasiswa terampil mengembangkan idea tau gagasan dasar ilustrasi secara manual maupun digital.

Referensi

- 1). Dreyfuss, Henry. *Symbol Sourcebook*. Mc Graw Hill. New York, 1972.2). Huygne, Rene. *Ideas and Imagen in World Art*. Harry N. Abrams Inc. New York.3). Lamb,Lynton . *Drawing for Ilustration*. Oxford University Press, 1962.4). Jennings, Simon. *The Complete Guide To Advace Ilustration and Design*, Chartwel Books Inc., New Jersey, 1987.5). *Work Book*. The National Directory of Creative Talent. Scott an Daughtern Publishing Inc. Los Angeles, 1996

9044202070

Metode Desain

Dosen : Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu berfikir kritis dalam proses berkarya
2. Mahasiswa menguasai landasan teoritis tentang desain,membangun metode berfikir sistematis, dan menguasai metode pemecahan masalah dalam persoalan Desain Grafis
3. Mahasiswa mampu mengembangkan konsep dan eksplorasi ide sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan Desain Grafis
4. Mahasiswa mampu menjawab permasalahan Desain Grafis dengan memberikan solusi, sambil merekam proses pemecahan masalahnya (design log).

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang landasan teoritis tentang desain, membangun metode berfikir sistematis, dan menguasai metode pemecahan masalah dalam persoalan Desain Grafis. Pengembangan konsep dan eksplorasi ide sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan desain grafis, dengan strategi diskusi dan penelusuran pustaka.

Referensi

Sarwono, J. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
Lawson, B. 2007. *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*. Yogyakarta: Jalasutra.

9044203021

Desain Grafis IV

Prasyarat : Desain Grafis III

Dosen : Drs. Eko Agus Basuki Oemar, M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

- Mahasiswa mampu merancang berbagai media komunikasi visual baik media cetak maupun elektronik.
- Mahasiswa mampu merencanakan media komunikasi visual secara kreatif dengan memperhatikan karakteristik media untuk mencapai efektivitas dalam visual komunikasi.
- Mahasiswa mampu menangkap keinginan pasar atau konsumen dengan data yang bisa dipertanggungjawabkan.
- Mahasiswa mampu berperan penuh dalam menentukan bentuk media visual komunikasi berkaryanya

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan penguasaan ketrampilan tentang pentingnya perencanaan media kreatif sebagai satu perpaduan strategi komunikasi dalam mencapai tujuan periklanan secara efektif dan melatih ketrampilan merancang berbagai media komunikasi visual baik media cetak, media elektronik dan multimedia, dengan metode diskusi dan pemberian tugas.

Referensi

1. Simp, Terence A. 2003. *Periklanan Promosi Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu* . Jakarta: Erlangga
2. Palupi, Dyah Hasto. 2007. *Advertising that Sells*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
3. Moriarty, Sandra, dkk. 2011. *Advertising*. Jakarta: Kencana

9044203085

Presentasi

Dosen : Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu memahami konten. breaif
2. Mahasiswa mampu mempersiapkan pra resentasi
3. Mahasiswa mampu mempresentasikan karya Desan Grafis secara efektif

4. Mahasiswa mampu berpenampilan profesional baik dari sisi fesyen dan komunikasi

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini memberikan Pemahaman tentang merancang dan menyajikan karya-karya Desain Grafis dan atau dihadapan klien melalui komunikasi verbal dan visual dengan menggunakan teknik manual maupun digital secara efektif. Materi yang disampaikan pada perkuliahan ini adalah mempersiapkan dokumen/tile/bahan. Peralatan presentasi, merancang strategi presentasi hingga melakukan teknik presentasi dengan Bahasa tubuh yang meyakinkan dan profesional.

Referensi

1. James Judi. 2008. *The Body Language*. Jakarta : PT. Ufuk Publishing House.
2. Muhibbuddin, Muhammad. 2011. *The Power of Imagination*. Yogyakarta: Bukubiru.
3. Sastra M, Suparno. 2008. *Teknik Presentasi dan Desain Animasi Arsitektur*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
4. Ahmad, Zen. 2014. *Teknik Presentasi dan Negosiasi*. Jakarta : Lentera Ilmu Cendekia.
5. Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta :PT. Gramedia Pustaka Utama.
6. Samovar, Larry A dkk. 2010. *Komunikasi Lintas Budaya*. Jakarta :Salemba Humanika.
7. Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

9044203099

Videografi

Dosen : Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memahami karakteristik dan peran media audio visual dalam kegiatan komunikasi visual.
2. Mahasiswa mampu merancang media audio visual baik statis (*still images*) maupun dinamis (*moving images*).

Mahasiswa menghargai karya dan bertanggungjawab.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah dengan penerapan lanjutan dari prinsip dasar media berbasis waktu dalam bentuk program audio visual dinamis (program video, TV dan Film), penyusunan skenario kerja dan pengenalan media Audio Visual beserta karakteristiknya melalui bahasa rupa dinamis. Perkuliahan disampaikan dengan metode paduan pengajaran konsep dan direct instruction. Evaluasi melalui *screening* dan *peer review* .

Referensi

1. Barnwell, Jane. 2008. *The Fundamental of Film Making* . AVA Publishing, Switzerland.
2. Edgar, R., Marland, J., Rawle, S. 2010. *The Language of Film* . AVA Publishing, Switzerland.
3. Brown, Blair. 2012. *Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors*. Focal Press, Oxford.

9044203081

Poster

Dosen : Marsudi, S.Pd., M.Pd.
Drs. Eko Agus Basuki Oemar, M.Pd.
Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa mampu membuat poster manual maupun digital secara sistematis dan komunikatif sebagai aplikasi dari metodologi perancangan Desain Grafis.
2. Mahasiswa mampu menterjemahkan beragam kompleksitas kebutuhan klien kedalam karya Desain Grafis.
3. Mahasiswa mampu secara cermat dan efektif berfikir (design thinking) memvisualkan brief /data verbal/visual dari klien kedalam bentuk sketsa desain poster, finishing poster, hingga menyusun konsep pameran poster
4. Mahasiswa mampu berfikir cermat, cerdas, tepat dan efektif dalam mengeksekusi desain poster sebagai salah satu karya Desain Grafis

Deskripsi Matakuliah

Pemahaman karakteristik poster, proses dan teknik perancangannya pembuatan karya desain poster melalui pengolahan unsur-unsur visual dan pengembangan konsep aplikasinya. Memahami karakteristik dan proses perancangan poster, mampu merancang karya desain poster berdasarkan konsep dan teknik tertentu serta mengembangkan alternatif desainnya

Referensi

1. Jeffkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta : Erlangga
2. Simp, Terence A. 2003. *Periklanan Promosi Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Erlangga
3. Kasali, Rhenald. 1995. *Manajemen Priklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
4. Palupi, Dyah Hasto. 2007. *Advertising that Sells*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
5. Moriarty, Sandra, dkk. 2011. *Advertising*. Jakarta: Kencana
6. Pujianto. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: CV Andi Offset